

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e peginonline.eu

Garanzia del Prodotto

Nordic Games GmbH sarà lieta di sostituire gratuitamente qualsiasi disco, qualora danneggiato accidentalmente o fallato, entro il primo anno dall'acquisto. Per ottenere la sostituzione del disco, si prega di inviare il disco danneggiato, corredata di assegno o contanti per un importo pari a EUR 8.00 per coprire le spese postali e di movimentazione.

- Nome e Cognome
- Indirizzo, Città, Stato/Provincia, CAP, Paese
- Numero di Telefono
- Indirizzo E-mail (se applicabile)
- Nome/i del Prodotto
- Breve commento sul problema riscontrato

Inviare per posta a:

Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

Supporto tecnico

Qualora si verificassero problemi tecnici con questo software, e nel caso in cui le istruzioni di questo manuale siano state seguite con attenzione, potrai trovare maggiori informazioni qui:

Visita la sezione di Assistenza Tecnica del nostro Sito Web per trovare risposte ai problemi più comuni; clicca sul link:

Online Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Phone Support: +40 (0) 364 405 777

Xbox LIVE

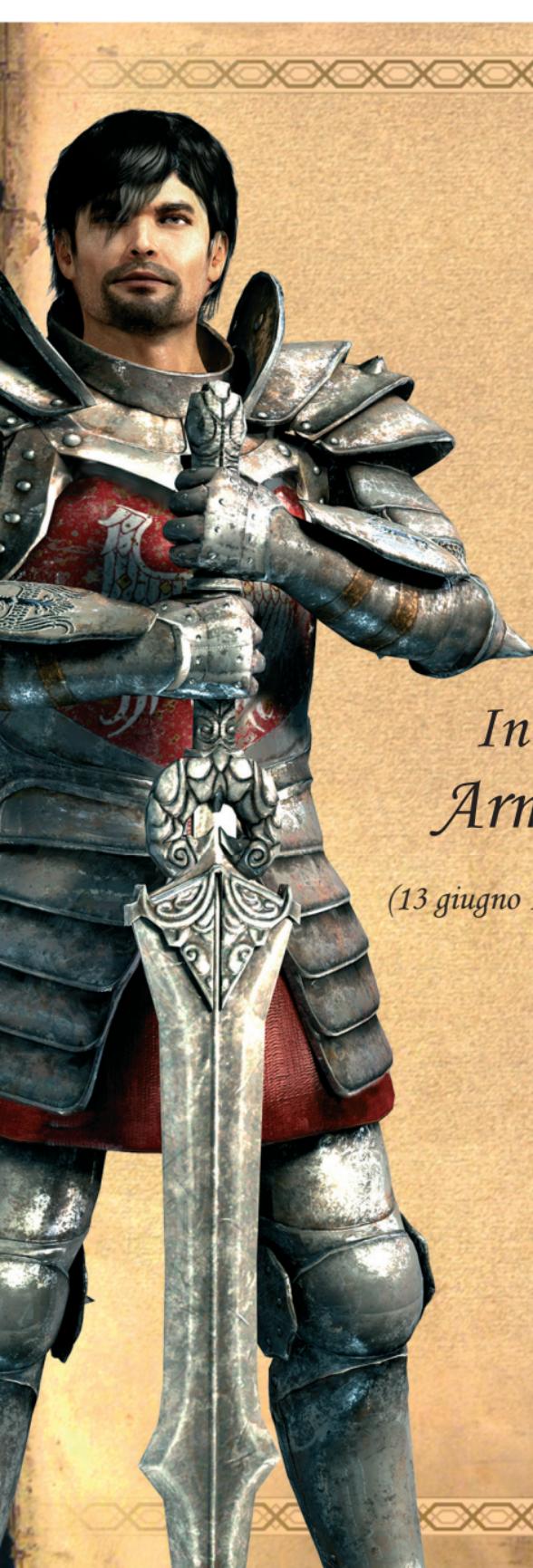
Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

A detailed illustration of a knight in full metal armor, including a helmet, shoulder guards, and gauntlets. He holds a large, ornate sword with both hands, its hilt pointing downwards. The knight is looking slightly to his left. The background is a textured, light brown color.

In Memoriam

Armin Gessert

(13 giugno 1963 - † 8 novembre 2009)

Sommario

Garanzia del Prodotto	3
Supporto tecnico	3
Xbox LIVE	4
Introduzione alla storia di Gothic	8
Menu principale	9
Continua partita	9
Nuova partita	9
Carica partita	9
Impostazioni	9
Marketplace	9
Riconoscimenti	9
Extra	9
Comandi di gioco	10
Controlli	10
Controller Xbox 360	10
Menu selection	10
Interfaccia di gioco	11
Barra delle informazioni (1)	11
Avvisi di interazione (2)	11
Salute/Mana/Resistenza (3)	11
Esperienza (4)	11
Armi/Magia (5)	11
Menu accesso rapido (6)	12
Indicatori di Avanzamento di livello (7) e Ordine di creazione (8)	12
Caricamento (9)	12
Minimappa (10)	12
Menu del gioco	13
Continua partita	13
Salva partita	13
Carica partita	13
Opzioni	13
Torna al menu principale	13
Diario	14
Inventario	15
Menu delle abilità	16
Punti abilità	16
Sbloccare abilità	16
Descrizione delle abilità	16
Abilità attive e passive	16

Mappa	17
Muovere la mappa	17
Ingrandire e rimpicciolire la mappa	17
Obiettivi e luoghi conosciuti	17
Pietre del teletrasporto	17
Viaggiare per Argaan.	17
Caratteristiche dell'Eroe	18
Avanzamento di livello.	19
Combattimento	19
Documenti	20
Creazione	21
Menu dei dialoghi	22
Opzioni di dialogo	22
Altri argomenti	22
Mercanteggiare	23
Comprare/Vendere	23
Riacquistare	23
Scassinare serrature	23
Opzioni e impostazioni	24
Grafica	24
Sonoro	24
Comandi	24
Opzioni di gioco	24
Una storia della Fanciulla Dimezzata	25
http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm	27
Riconoscimenti	28
CONTRATTO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE	34

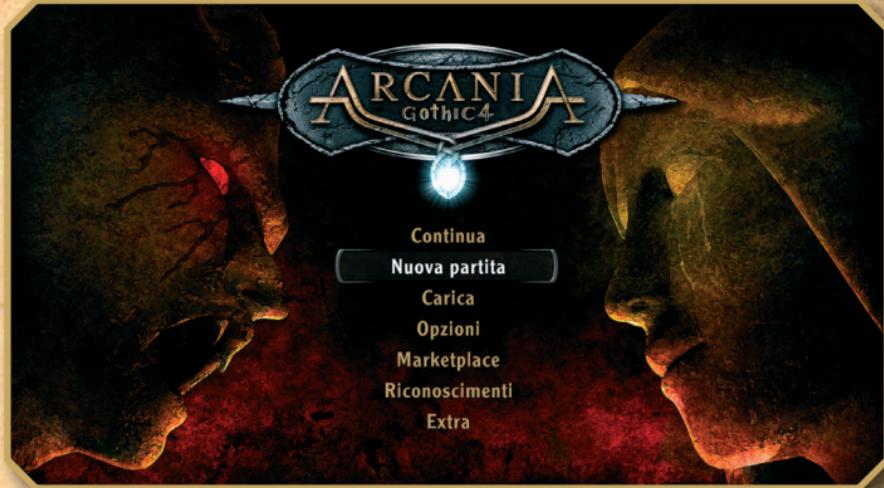


Introduzione alla storia di Gothic

Da quando il re di Myrtana Rhobar III e i suoi uomini sono giunti ad Argaan, la guerra è scoppiata ovunque sulle Isole Meridionali. Anche Feshyr, una tranquilla isoletta al largo del Mare Meridionale, ne ha avvertito la presenza: al ritorno dalle avventure nell'entroterra dell'isola, l'eroe della nostra storia trova il suo villaggio in fiamme. Gli stranieri che hanno attaccato Feshyr sotto il vessillo del re myrtaniano sono salpati davanti ai suoi occhi colmi di rabbia.

L'eroe lascia quindi la sua patria devastata con desiderio di vendetta, ma realizza ben presto che dietro all'attacco si nasconde molto più del semplice capriccio di un malvagio despota. Un potere maligno si nasconde ai confini del mondo, un potere che non minaccia solo le Isole Meridionali, ma l'umanità intera.





Menu principale

Continua partita

Continua una partita dall'ultimo salvataggio.

Nuova partita

Inizia una nuova partita.

Carica partita

Carica un salvataggio e continua la partita da quel punto.

Impostazioni

Accedi al menu delle Opzioni, dove potrai modificare le impostazioni di gioco, della grafica, del sonoro e della navigazione. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 24.

Marketplace

Accedi al Marketplace Xbox LIVE, dove puoi acquistare diversi elementi per ArcaniA – Gothic 4.

Riconoscimenti

Guarda chi ha partecipato allo sviluppo di ArcaniA – Gothic 4.

Extra

Artwork e bozzetti originali di ArcaniA – Gothic 4.

Controlli

Controller Xbox 360



Comandi di gioco

A	Interagisci
A (tieni premuto)	Rimuovi arma
B	Salta
X	Attacca
Y	Para e schiva
LB (pulsante dorsale sinistro)	Scorri opzioni
RB (pulsante dorsale destro)	Lancia incantesimo
LT (grilletto sinistro)	Aggancia nemico
RT (grilletto destro)	Attacca a distanza
BACK	Menu delle opzioni
START	Selezione menu
L Levetta sinistra	Spostati
O Tasto direzionale	Menu di accesso rapido
R Levetta destra	Cambia visuale



Interfaccia di gioco

Barra delle informazioni (1)

Nella parte sinistra dello schermo ti verranno mostrate informazioni su particolari eventi, come gli aggiornamenti delle missioni e gli avanzamenti di livello.

Avvisi di interazione (2)

Questi avvisi appaiono in fondo allo schermo quando ti trovi di fronte a oggetti o personaggi con i quali puoi interagire o parlare.

Salute/Mana/Resistenza (3)

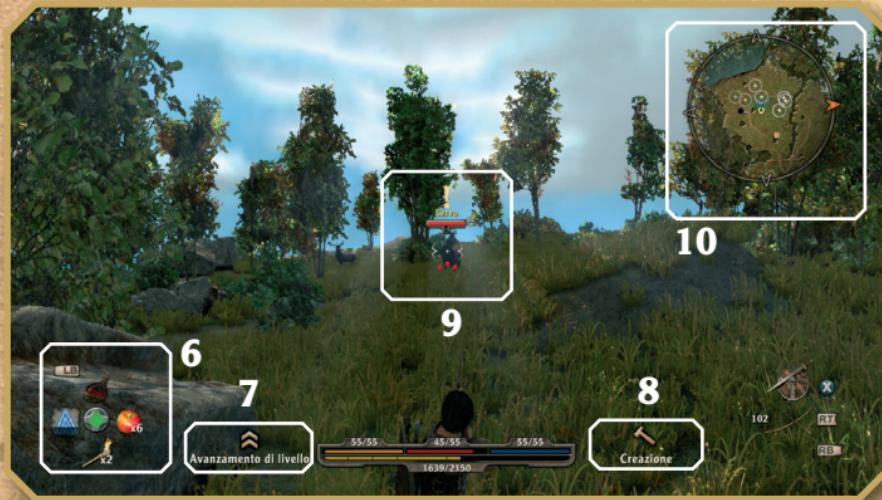
La salute, il mana e la resistenza vengono mostrate nella parte centrale in fondo allo schermo. Il mana (blu) viene usato per lanciare incantesimi, mentre la resistenza (oro) per l'utilizzo delle abilità; entrambe si rigenerano col passare del tempo. La barra della salute (rossa) indica la salute del tuo personaggio.

Esperienza (4)

I punti esperienza vengono visualizzati sotto la salute, il mana e la resistenza. Quando la barra gialla è piena avanzerai di un livello. I numeri indicano quanti punti hai e quanti te ne servono per raggiungere il livello successivo.

Armi/Magia (5)

Nell'angolo in basso a destra dello schermo vengono visualizzati armi e incantesimi che hai attualmente equipaggiato. 3 4 5 2 1.



Menu accesso rapido (6)

Nell'angolo in basso a destra dello schermo vengono visualizzati gli incantesimi e gli oggetti che puoi selezionare rapidamente utilizzando il testo direzionale. Tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per visualizzare fino a quattro altri elementi.

Indicatori di Avanzamento di livello (7) e Ordine di creazione (8)

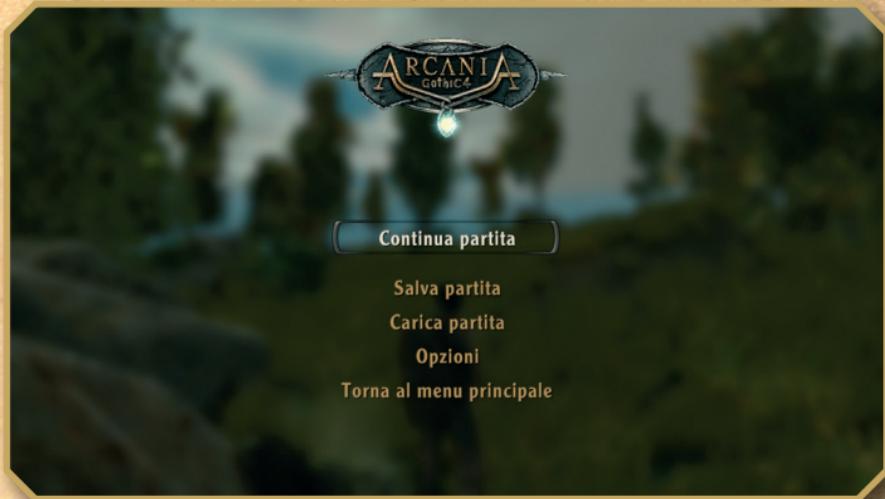
Questi indicatori servono per ricordarti che hai ancora punti abilità da assegnare o che puoi creare altri oggetti.

Caricamento (9)

Quando sfoderi un'arma o prepari un incantesimo, apparirà un indicatore al centro dello schermo. Alcuni attacchi possono venire caricati, e il progresso del caricamento appare sotto questo indicatore.

Minimappa (10)

Nell'angolo in alto a destra dello schermo puoi vedere una panoramica del luogo in cui ti trovi e i punti cardinali per orientarti. Anche i personaggi e gli oggetti importanti possono essere visualizzati qui. Le frecce ai bordi della minimappa indicano in che direzione si trovano gli obiettivi più vicini per il completamento delle missioni prioritarie.



Menu del gioco

Continua partita

Esci dal menu del gioco e torna alla partita in corso.

Salva partita

Salva la partita in corso in un nuovo salvataggio o sovrascrive uno precedente.

Carica partita

Carica un salvataggio e continua la partita da quel punto.

Opzioni

Accedi al menu delle Opzioni, dove potrai modificare le impostazioni di gioco, della grafica, del sonoro e della navigazione. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 24.

Torna al menu principale

Esci dalla partita in corso e torna al menu principale.



Diario

Nel diario sono elencate tutte le missioni in corso. Quando hai più missioni attive, può essere uno strumento utile per metterle in ordine di priorità. Seleziona una missione con la levetta sinistra e premi **X**. Gli obiettivi per questa missione verranno evidenziati in rosso sulla mappa e sulla minimappa, e le frecce ai bordi della minimappa punteranno in direzione di tali obiettivi. Nel diario puoi anche rileggere le missioni che hai già completato (premi **RT**) o accedere al bestiario (premendo di nuovo **RT**). Ogni volta che sconfiggerai un esemplare di una nuova specie, verrà aggiunta una voce al bestiario.



Inventario

L'equipaggiamento che il tuo personaggio sta utilizzando attualmente viene visualizzato sul lato sinistro dello schermo. Gli oggetti presenti nel tuo inventario sono visualizzati a destra e sono divisi in sei categorie. Utilizza **RT** e **LT** per scorrere fra le categorie e la levetta destra (in su o in giù) per scorrere fra gli oggetti. Scegli l'arma da mischia o a distanza e gli oggetti che vuoi utilizzare premendo **A**. Premendo **A** mangerai del cibo o imparerai una ricetta.

Premi il tasto direzionale **O** per assegnare un oggetto selezionato al menu di accesso rapido. Ricorda però che non tutti gli oggetti possono essere assegnati in questo modo.

Le caratteristiche dell'eroe sono visualizzate al centro dello schermo (vedi la sezione Caratteristiche dell'Eroe).



Menu delle abilità

Punti abilità

I punti abilità ti verranno assegnati a ogni avanzamento di livello e puoi utilizzarli per sbloccare nuove abilità.

Sbloccare abilità

Usa la levetta sinistra per selezionare le varie abilità. Spendi i punti abilità nell'abilità selezionata con **Y**, poi premi **A** per confermare la scelta o **X** se vuoi spendere i punti in qualcos'altro. Le nuove abilità vengono attivate appena avrai confermato la selezione, quindi scegli con saggezza!

Descrizione delle abilità

Le descrizioni delle varie abilità appaiono nella parte sinistra dello schermo.

Abilità attive e passive

Le abilità e gli incantesimi attivi e passivi sono contrassegnati da un'icona a forma di scudo. Come descritto nei rispettivi avvisi, gli incantesimi possono essere utilizzati manualmente o venire assegnati al menu di accesso rapido con il tasto direzionale **O**. Alcune abilità potenziano permanentemente gli effetti di altre abilità. Le abilità passive hanno icone più piccole e migliorano le caratteristiche di base dell'eroe. Spendere punti in abilità passive ti permetterà di accedere ad altre abilità passive più potenti o uniche.



Mappa

Muovere la mappa

Usa la levetta destra per spostare la mappa.

Ingrandire e rimpicciolire la mappa

Ingrandisci e rimpicciolisci la mappa con **RT** e **LT**.

Passa dalla mappa del mondo a quella dei sotterranei

Passa dalla mappa del mondo esterno a quella delle zone sotterranee con **Y**.

Obiettivi e luoghi conosciuti

Gli obiettivi e i luoghi che hai già sbloccato vengono segnati con contorni chiari, mentre le aree inesplorate sono scure e sfocate...

Pietre del teletrasporto

Le Pietre del teletrasporto sono segnate sulla mappa con dei cerchi concentrici.

Viaggiare per Argaan

Ricchi o poveri, gli abitanti di Argaan camminano molto. Ci sono però alcuni cerchi di antiche pietre sull'isola, che permettono ad alcuni prescelti di viaggiare istantaneamente da un cerchio all'altro.

Livello: 1	Oro 75
Salute	48/50
Mana	50/50
Resistenza	50/50
Rigenerazione salute	0
Rigenerazione mana	15
Rigenerazione resistenza	15
Potere in mischia	16
Potere a distanza	10
Potere magico	10
Danni in mischia	16 - 16
Danni a distanza	0
Armatura	20(15%)
PE totali	658/1000

Caratteristiche dell'Eroe

Lo schermo dell'inventario mostra anche il livello, la ricchezza (in monete d'oro), la salute, il mana e la resistenza (oltre ai loro ritmi di rigenerazione), i valori di combattimento, l'armatura, l'esperienza e i danni inflitti dal tuo personaggio.

La salute, il mana e la resistenza vengono mostrati nel formato punti attuali/punti massimi, con il ritmo di rigenerazione ogni 30 secondi.

Il valore tra parentesi accanto al valore dell'armatura mostra quanti danni ricevuti da un nemico del tuo stesso livello vengono assorbiti dall'armatura indossata. Attenzione però: l'armatura non protegge dagli attacchi magici.

Come per la barra dell'esperienza nella schermata principale, i punti esperienza vengono mostrati nel formato attuali/necessari al raggiungimento del prossimo livello (vedi la sezione Avanzamento di livello a pagina 19).

Il primo valore di combattimento mostra il danno medio dei tuoi attacchi in mischia o a distanza; mentre il secondo mostra i danni inflitti con gli attacchi caricati. I danni che infligi dipendono dai valori di combattimento, dall'armatura e dalle tue abilità. Ricorda che tutti questi valori possono variare, in quanto sono soggetti a fattori esterni come l'armatura degli avversari.

Avanzamento di livello

Quando avrai accumulato abbastanza punti esperienza, il tuo personaggio avanzerà di un livello. Le caratteristiche base aumenteranno automaticamente, e riceverai punti abilità da spendere per migliorare le sue capacità (vedi la sezione Menu delle abilità per avere delle istruzioni su come fare). Finché ti rimarranno punti abilità da spendere, un indicatore rimarrà nella parte inferiore dello schermo.

Combattimento

Per attaccare un nemico con l'arma da mischia selezionata, premi **X**.

Le armi da mischia possono essere a una o due mani. Quelle a una mano ti permettono di sferrare attacchi più rapidi, mentre quelle a due mani, più pesanti, infliggono danni più consistenti.

Premi **Y** per parare gli attacchi dei nemici. Non ti serve necessariamente uno scudo, dato che potrai parare attacchi anche con le armi o con gli incantesimi. Ricordati però che alcuni attacchi saranno in grado di penetrare le tue difese.

Se stai utilizzando un'arma a distanza, premi **RT** per attaccare. Ricorda che gli archi devono prima essere tesi premendo **RT**. Rilasciando **RT** scoccherai la freccia. Le balestre invece sono sempre pronte a lanciare, dato che non devono essere tese prima.

Per lanciare un attacco magico hai bisogno di un incantesimo attivo (vedi la sezione Menu delle abilità). Una volta pronto, lancia l'incantesimo con **RB**.

L'armatura riduce i danni fisici ricevuti, ma non i danni inflitti dalla magia. Controlla le caratteristiche dell'eroe per verificare quanti danni può assorbire la tua armatura.

Durante una battaglia puoi guarire il tuo eroe con cibo e pozioni curative, se la situazione dovesse farsi critica. Al di fuori dei combattimenti puoi utilizzare anche medicamenti differenti.

Documenti

Tra i „Documenti“ potrai trovare tre diversi tipi di oggetti: ricette, pergamene e rune.

Le pergamene possono essere utilizzate solo una volta, e si dissolvono dopo l'utilizzo.

Le rune possono essere usate un numero infinito di volte, ma hanno bisogno di tempo per ricaricarsi dopo ogni utilizzo.

Le ricette devono venire imparate, prima di essere disponibili nel menu di creazione degli oggetti. Premi **A** nell'inventario per imparare una ricetta o utilizzare una runa.

Per utilizzare rune e pergamene fuori dall'inventario devi prima assegnarle al menu di accesso rapido. Per ulteriori informazioni, vedi la sezione Interfaccia di gioco a pagina 9.

Oggetti utilizzabili

Oltre al cibo, sotto questa categoria puoi trovare pozioni e medicamenti e tutto ciò che può essere consumato. La maggior parte di questi oggetti ha proprietà curative. Le più potenti pozioni magiche possono avere anche effetti diversi. Grazie agli avvisi che ti verranno mostrati sarà possibile capire se si tratti di effetti positivi o negativi.

I medicamenti non possono essere utilizzati durante i combattimenti, ma sono molto meno costosi delle pozioni magiche.

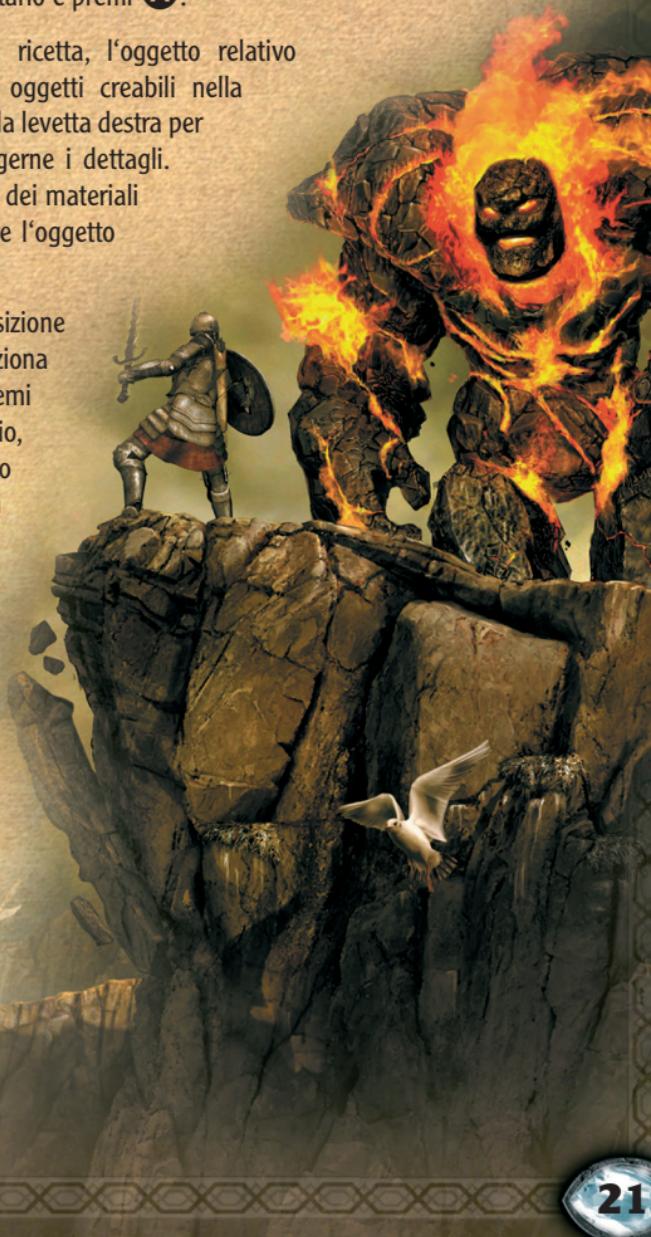
Creazione

Dal menu di creazione puoi creare degli oggetti. Tra le categorie di oggetti disponibili, troverai „Equipaggiamento“ (armi, scudi e così via), „Alchimia“ e „Oggetti utilizzabili“ (cibo e pozioni). Passa da una categoria all'altra con **RT** e **L1**.

Per creare un oggetto devi averne la ricetta. Puoi trovare le ricette in giro per il mondo o comprarle dai mercanti. Se compri una ricetta devi anche impararla: Per farlo, seleziona nell'inventario e premi **A**.

Dopo aver imparato una ricetta, l'oggetto relativo apparirà nella lista degli oggetti creabili nella categoria appropriata. Usa la levetta destra per consultare le ricette e leggerne i dettagli. Qui troverai anche l'elenco dei materiali che ti serviranno per creare l'oggetto in questione.

Una volta che hai a disposizione le risorse necessarie, seleziona l'oggetto dalla lista e premi **A**. Se hai tutto il necessario, i materiali spariranno dall'inventario e apparirà invece l'oggetto appena creato. Il numero tra parentesi quadre vicino a ogni ricetta indica quanti oggetti di quel tipo puoi creare con le risorse che hai attualmente a disposizione.





Menu dei dialoghi

Opzioni di dialogo

Per parlare con i personaggi nel gioco, mettiti di fronte a loro e premi **A**. A volte saranno loro i primi a rivolgersi a te; in questo caso, la conversazione comincerà automaticamente.

Durante una conversazione potrà capitare che tu debba fare delle scelte. Usa la levetta destra **R** per selezionare la tua scelta e premi **A** per continuare il dialogo di conseguenza.

Puoi anche decidere se attivare o disattivare i sottotitoli delle conversazioni dal menu delle opzioni.

Altri argomenti

Alcune fra le persone che incontrerai durante le tue avventure sono a conoscenza di informazioni non direttamente legate alle tue missioni. Prova a parlare con tutti più di una volta per verificare se hanno qualcosa di nuovo da dire.

Mercanteggiare

Comprare/Vendere

Alcuni personaggi di Argaan sono mercanti. Premi **X** invece di **A** per iniziare a mercanteggiare con loro. Seleziona l'oggetto che desideri comprare o vendere e premi **A**.

Scegli tra le diverse categorie di oggetti con **LT** e **RT**.

Riacquistare

L'ultima categoria di oggetti contiene tutti gli oggetti che hai appena venduto a un mercante. Puoi riacquistare quegli oggetti senza perdere soldi, ma non appena uscirai dal menu del mercante gli oggetti non saranno più disponibili.

Scassinare serrature

Alcuni scrigni e casse ad Argaan sono chiusi a chiave, ma possono essere aperti con gli attrezzi da scasso che puoi comprare durante la tua avventura. Per aprire una serratura, dovrà fermare i cilindri rotanti nel momento giusto premendo **A**. Se lo premerai al momento sbagliato non riuscirai a scassinare la serratura e dovrà ricominciare dall'inizio...



Opzioni e impostazioni

Nel menu delle Opzioni, naviga tra i menu utilizzando **LT** e **RT**. Scegli tra:

Grafica

Per regolare le impostazioni grafiche.

Sonoro

Per regolare i diversi volumi e attivare o disattivare i sottotitoli.

Comandi

Per regolare le impostazioni di controller e visuale.

Opzioni di gioco

Per regolare le seguenti impostazioni.

- Livello di difficoltà
- Suggerimenti
- Percorso di memorizzazione dati
- Periferica di memorizzazione



Una storia della Fanciulla Dimezzata

Che gli venga un colpo!

Con le coppe di idromele in mano, Murdra si fece largo tra le risate. „Statevene pure lì con le mani in mano, tanto ci sono io che corro avanti e indietro!“ disse, sollevando le coppe sopra la testa di Elgan e sbattendole sul tavolo con violenza tale che parte del liquido si riversò sul tavolo di quercia. Elgan si piegò indietro sulla sedia, inspirò profondamente una boccata dalla sua pipa e sorrise con i denti marci. „Non è giornata, eh, Murdra?“ disse, e rivoli di fumo gli uscirono dalla bocca e dal naso.

„Non ci sarà più idromele per te, se continui così“, rispose con un sibilo. „Così potrai andare a fumare la tua pipa fuori, sotto la pioggia“. Sputò sul pagliericcio che copriva la panca della taverna e se ne tornò a passi pesanti in cucina. Elgan le urlò dietro qualcosa, ma la sua voce venne coperta dal caos dell'osteria. Le risate tornarono a circondarla. „Dovrei mandarli via, tutti quanti!“ disse a se stessa. Fu allora che sentì una mano toccarle la gonna...

„Questo è davvero troppo!“ Con gli occhi colmi di rabbia, Murdra si voltò. Feren, il giovane mercante di Stewark che visitava la Fanciulla Dimezzata di tanto in tanto, le si parò di fronte, il sorriso sulle labbra. „Siediti, Murdra!“ suggerì, indicando una sedia vuota al suo tavolo.

„Un accidente!“ rispose, facendo per andarsene. Ma Feren la afferrò per il braccio. Aveva una mano morbida, con dita lunghe e pulite, senza terriccio annidato sotto le unghie. Murdra avvertì i peli del braccio rizzarsi.

„Vieni qui, Murdra“, disse di nuovo Feren, tirandola gentilmente per il braccio.

È davvero un bel tipo, pensò lei, guardandogli la mano. E indossava anche degli anelli!

„D'accordo, ma solo per un minuto“, rispose, prendendo posto di fianco a lui al tavolo.

„Mio zio è tornato sull'isola“, cominciò Feren, mentre le accarezzava il dorso della mano con le dita. Alla luce delle candele gli anelli d'oro brillarono in modo seducente. „È arrivato con la nave da Vengard“.

„Capisco“, mormorò Murdra, immaginando come le sarebbero stati quegli anelli.

„Gli orchi sono stati sconfitti“, continuò Feren, „e lui si ci ha portato un sacco di storie che parlano di un eroe senza nome e di Xardas, il mago“.

„Wardas“, disse Murdra, spezzato l'incanto. Feren si fermò, e aggrottò la fronte, senza capire. „Il mago si chiama Wardas“, ripeté lei, storcendo il naso. „Lo sanno tutti!“

„Mio zio ha detto che...“

Murdra scosse la testa. Bello ma stupido, pensò, ritirando la mano. Gli anelli non sarebbero stati abbastanza per rimediare! Crede a tutto ciò che gli dice lo zio e non sa nemmeno il nome di quel mago!

„Beh, mio zio dice che Xardas...“

„Non ho tempo per queste cose“, disse semplicemente, alzandosi dalla sedia. „Tuo zio non conosce il vero nome del mago, quindi le sue storie non sono altro che... storie.“

Feren fece per rispondere, ma Murdra si era già voltata e stava osservando la taverna. Da ogni lato la gente chiedeva altro idromele. „Arrivo!“ gridò in risposta. „Arrivo subito!“ E tornò in cucina.

Belgor se ne stava sul suo tagliere con una mannaia tra le dita callose. Guardò Murdra e le lanciò uno sguardo torvo. Lui di anelli non ne ha di sicuro, pensò irritata.

„Che c'è?“ chiese in tono di sfida, guardandolo dritto negli occhi.

„Stai ancora perdendo tempo con quella gente ingioiellata?“ chiese Belgor rozzamente.

Murdra avrebbe voluto sputargli in faccia, ma si trattenne. Non avrei mai dovuto sposarlo, pensò. Perché gestire una locanda se suo marito non aveva nemmeno un anello?

Belgor stava aspettando una sua risposta, e lei poteva quasi avvertire la sua gelosia acuirsi. Ma c'era anche un leggero bagliore di speranza negli occhi dell'uomo, speranza di essere in torto, per una volta.

„Non sono affari tuoi!“ rispose Murdra sputando nel camino. La speranza negli occhi di Belgor svanì, e la sua espressione si fece torva. La mannaia calò pesantemente sul maiale che giaceva sul tagliere, poi l'uomo si voltò e uscì dalla porta sul retro, con la pipa in mano.

Nella taverna le richieste di idromele si facevano sentire sempre più forte. „Fumare, ecco tutto quello che sa fare“, pensò amareggiata. „E tutto il lavoro me lo devo sobbarcare io! Che Beliar se lo prenda!“ Era furiosa. Riempì un altro vassoio di coppe di idromele. Tornò nella locanda. „A chi tocca?“ gridò, rovesciando altro idromele in giro.

Leggi altre storie della Fanciulla Dimezzata sul sito:

<http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm>



Riconoscimenti

Spellbound Entertainment AG

Managing Directors

CEO

Andreas Speer

CEO & Executive Producer

Armin Gessert

Project Direction

Creative Director

Jean-Marc Haessig

Development Director

Daniel Miller

Head of Game Design

André Beccu

Project Management

Vladimir Ignatov

Cay B. Kellinghusen

Art Direction

Jean-Marc Haessig

Eric Urocki

Art

Andreas Feist

Serge Mandon

Myriam Urocki

Eric Urocki

Visual Effects

Kristoffer Lerch

Animation

Tommy Franta

Borries Orlopp

Game Design

André Beccu

Cyrill Etter

Content Design

Rolf Beismann

David Sallmann

Stefan Schmitz

Martin Storck

Audio Director

Bastian Seelbach

Sound Design

Stefan Schmitz

Head of Story

Hans-Jörg Knabel

Writing

Hans-Jörg Knabel

Dietrich Limper

David Sallmann

Technical Direction

Johannes Conradie

Daniel Miller

Programming

Jacomi Conradie

Johannes Conradie

Holger Durach

Christian Oeing

Arno Wienholtz

Additional Programming

Thomas Gereke

Piotr Klimczyk

Assets & Build Management

Patrick Harnack

QA Manager

Andi Noll

QA Team

Jochen Gessert

Sascha Gessert

Studio Administration

Management Assistant

Sanja Tömmes

Accounting

Olga Schütz

Hardware Management

Jochen Gessert

Project Initiation and

Pre-Production

Executive Producer

Jochen Hamma

Director of Game Design

Stefan Blanck

Art Production Design

Louise Beilfuss

Additional Contributions

Creative Producer

Steffen Rühl

Character Art

Alexey Danilkin

Concept Art

Kosta Atanasov

Interface & Game Design

Severin Brettmüller

Interface Design

Lukas Jelen

Interface Design

Gustav Ziolkowski

Audio Director

Christian Halten

Sound Design

Andreas Fuchs

Sound Design

Ilja Pollach

Foley Artist

Max Bauer

Foley Recordings

Christian Riegel

Junior Management Assistant

Katharina Bossert

Art Production Design

Christoph Brosius

Programming

Simon Schmitt

QA

Timo Kallweit

Special Thanks

Andre „Härkön“ Bixenmann

Daniel Köck

Daniel „Mage of Adanos“ Stacey

Julian Zimmermann

Michael Bollwein

Rau „Extros“ Emanuel

Alban Orlopp

Marilena Visinescu

Dominik Behr

Alexander-Maximilian Mahr

Christoph „Grimmgol“ Stoffele

Igor Homich

Robert Fiegel

Fabrice Weiss

Larissa Baldauf

Jessica Simpson

Maja	Community Management	Fabian „iks“ Lempke
Werner Freund	Reinhard Pollice	Alexander „Merlin1“ Just
Wolfgang Merzig	Johann Ertl	Dan „Pericle“ Ungureanu
Ingo Ludwig	Peter Schramm	Jens „Hellmaker“ Gräbig
Stefan Roth		Marco „KalleFreshman“
Thomas Creutzenberg		Dominikowski
Filmakademie	Web	Sarah „XxPhoenixX“ M.
Baden-Württemberg GmbH	Ernst Satzinger	Marcel „ANNOManiac“ Trotzek
Metricminds GmbH & Co. KG	Christian Hutterer	Jure „Cesko“ Cesnik
Stöckel GmbH		Patrick „Mister_XY“ Muschweck
		Dominik „Tyralion“ Meyer
ArcaniA Babies	International Sales	Zoran „Laci“ Snuderl
Justus Wilhelm Halten	Roland „HobbiBobbi“ Hobiger	Alex „Raconz“ Crisciu
Paul Béla Knabel		
Milena Katharina Speer		
	Online Sales & Age Rating Coordinator	ArcaniA Babies
	Thomas Reisinger	Summer Berger
		Vito Giani
JoWooD Entertainment AG	Social Media & PR Assistant	Pina Giani
	Rebekka Kirsch	Arian Satzinger
Producers	Graphic Designer	Ruben Sadik
Kamaal Anwar	Sabine Schmid	Marko Danglmaier
Reinhard Pollice		
Michael Kairat		
Jay Podilchuk	Trailer Creation	Dreamcatcher Interactive Inc.
	Ernst Satzinger	Executive Board
	Samuel Reinfrank	Roman Wenzl
Additional Producers	Manufacturing	Marshall Zwicker
Bryan Cook	Masen Wattii	
Johann Ertl		North American Sales
George Chastain Jr.		Eric Edwards
Mike Adams	Business Development	
Tyson McCann	Stefan Berger	
Wilfreda Wong		Product Marketing Managers
	Legal Affairs	Dan Dawang
Production Assistant	Kourosh Onghaei	Bryan Cook
Michael Gordon		Danny Bittle
David Skreiner		PR Coordinator
	Treasury & Accounting Manager	Michael Mota
Production Coordinator	Anton Seicarescu	
Vassiliki Kontoulis		Art Director
	JoWooD Group Executive Board	Jay Kinsella
Localisation Manager	Albert Seidl	
Gennaro Giani	Klemens Kreuzer	Graphic Designers
	Franz Rossler	Esther Sucre
Head of Publishing		
Stefan Berger	Community Leaders	Online Marketing and Web Design
	Maik „RoiDanton“ Sillus	Ted Thompson
Marketing	Peter „Glockenbeat“ Schramm	
Markus Reutner		Legal Affairs
		Leslie Rosenthal
Product Marketing Manager	Forum Staff	
Roswitha Hauke	Andriy „The Lightning“ Borovkov	
	Sascha „Supernova“ Hübner	
PR	Marc „KindmeinerEltern“ Janzen	
Tamara Berger	Timo „Nameless2“ Kuip	
Clemens Schneidhofer	Marco „Cerberos“ Huainigg	Focus Group Testers
	Fabian „nirvana“ Hackhofer	Janine Bajnath
		Scott Smith

Tyler Smith
Jonny Guatto
Matt Lyte
Tyler Smelding
Mustafa Said
Marco Guerriero
Anthony Guerriero

RC Productions

Executive Producer

Risa Cohen

Producer

Philippe Louvet

BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG

Executive Producer: Attac-tion GmbH & Co Production KG / Siggi Kögl, Peter Kirsch

Producer: BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg

External Partners

3D Technology

Trinigy GmbH

Concept Art

KARAKTER

Character /

Environment Art
3D Brigade Hungary Inc.

Bravo Interactive

ELIGAME Studio

Luedke Productions

Try2 Games

Virgin Lands

Additional Art

AeroHills

Lakshya Digital

Ulysses Games

Original Soundtrack written by

Dynamedion

German Recording and PostPro

M&S Music

QA
Quantic Lab

Additional QA
iBeta

FMV Production
Mosaic Studios

Additional Programming
Deep Shadows

Streaming Technology
DLM Consulting

3D Brigade Hungary Inc.

Production Managers

Tamas Daubner
Karoly Szoverfi
Peter Szucsy

Lead Artist

Csaba Vekony

Artists

Nikolett Lazar
Gabor Balla
Attila Grob
Robert Nagy
Balint Jacko
Csaba Molnar
Krisztian Kovacs
Janos Antal
Gabor Bodnar
Tamas Radli
Attila Lazar
Andor Kollar
Peter Orban

Bravo Interactive

CEO

Alexander Kot

Art Director

Alexander Zayets

Senior Artist

Irina Levanova

Artists

Alexey Zayets
Yulia Solovyova
Natalia Balabukha
Anna Shystka

Lidia Golubeva
Valentin Gricenko

ELIGAME Studio

Producers

Sergei Morozov
Khoa Van Nguyen

Art Director

Dmitry Ivanov

Lead Artist

Fedor Kletskov

Artists

Pavel Grigorev
Karyna Trychyk
Ilya Koptsiuk
Sergey Malov
Evgeniy Yakovlev
Andrei Bazylchik
Vladimir Yashchenko
Victor Akimov
Andrey Kozik
Eugene Filipkov
Melnikov Oleg
Nguyen Nguyen
Tuan Tran
Hien Tran

Luedke Productions

Supervisor,
3D/Texture Artist
Robert Luedke

3D/Texture Artists
Henning Kleist
Christian Henkel

Try2 Games

CEO
Pavel Elyashevich

Business Development Manager
Denis Kholodov

Production Director/
Art Lead
Yaroslav Anufriev

Artists	Raymond Dobai Gizella Bajkó Roland Kiss	Sound Design Supervisor Axel Rohrbach M&S Music
Nadezhda Napolova Maxim Kazakov Olga Mukina Yury Ekimov Andrew Lyapichev		
Animators/Riggers	Mosaik Studios	German Voice Direction
Oleg Shedrov Alexandr Ivanov	CEO Robert Castaneda	Hans-Jörg Knabel Benjamin Hessler
Quantic Lab	Senior Producer Ivan Glaze	German Toning Benjamin Hessler
CEO	CTO David Vodhanel	German Post Production Folker Seipelt Julia Riedner
Stefan Seicarescu		
Project Manager	Dynamedion	German Main Cast
Marius Popa	Composers Tilman Sillescu Alexander Röder Markus Schmidt Alex Pfeffer	Gerrit Schmidt-Foss (Hero) Christian Wewerka (Rhabar III) Sabina Godec (Xesha) Sabine Fischer (Zyra) Uwe Koschel (Diego) Dieter Gring (Milten) Helge Heynold (Gorn) Peter Heusch (Lester) Bodo Henkel (Xardas) Wolff von Lindenau (Hagen) Dorothea Reinhold (Murdra)
Lead Testers	Orchestrations David Christiansen Robin Hoffmann	
Alin „Spectator“ Hiriscău Sebastian Secasiu Vladimir Danila	Orchestra Staatskapelle Halle Brandenburgisches Staatsorchester	German Supporting Cast
Testers	Choir Genuin Philharmonic Choir	Achim Barrenstein Andrea Dewell Andrea Wolf Andreas Birkner Bert Stevens Christian Ohmann
Alieta Pojar Attila Balasz Aura Segorean Bogdan Hiriscău Cosmin Gramada Gizella Bajkó Istvan Bachner Marius Alexandru Boc Mihaela Nemes Mihai Chiuzan Mihai Cimpean Norbert Kilin Raymond Dobai Roland Kiss Tiberius Halmaciu Vasile Pop Zoltan Vincze-Jancsi	Conductor Bernd Ruf	Gerhard Mohr Gero Wachholz Gilles Karolyi Gisa Bergmann Hanns Krumpholz Heiko Grauel Helmut Pottoff Jan Schuba Jo van Nelson Jochen Nötzelmann Kathrin Lachberg Klaus Bauer Mario Hassert Marios Morenos Michael Che Koch Michael Deckner Michael Krüger Nora Jokhoshha Oliver Krietsch Oliver Wronka
Onsite Testers	Recording Engineers Holger Busse Christopher Tarnow	
Vladimir Danila Tiberius Halmaciu Bogdan Hiriscău Attila Balasz Mihai Chiuzan Marius Alexandru Boc Aura Segorean Alieta Pojar Norbert Kilin Sebastian Secasiu Alin Hiriscău	Music Supervisor Tilman Sillescu	
	Sound Design Axel Rohrbach Sebastian Pohle David Philipp	

Peter Dischkow
Peter Wenke
Renier Baaken
Richard van Weyden
Rolf Birkholz
Sabine König
Sascha Nathan
Sonngard Dressler
Stefan Müller-Ruppert
Stephanie Otten
Sven Dahlem
Thomas Friebe

English Localisation

Translation

Team57

US Cast

AJ Lodge
Bob Klein
Chris Smith
David Lodge
Grant George
JB Blanc
Jessica Gee George
Joe Cappelletti
Kat Primaeu
Kirk Thornton
Laura Bailey
Liam Obrien
Zach Merchant
Michael Sorich
Michelle Ruff
Nick Stellate
Pat Duke
Pat Fraley
Darren Daniels
Philece Sampler
Richard Epcar
Sandy Delonga
Stephanie Sheh
Steve Kramer
Tara Platt
Tara Shayne
Tarek Badr
Todd Resnick
Travis Willingham
Wendy Lee
Yuri Lowenthal

Italian Localisation

Localisation

Synthesis International

Localisation Manager

Luca Artoni

Project Manager

Edoardo Fusco

Translator

Manuela Ceccoli

Audio Manager

Ambra Ravaglia

Voice Directing

Alfonsina Mossello

Alessandro Testa

Matteo Zanotti

Alessandro Zurla

Spanish Localisation

Localisation

Synthesis Iberia

Localisation Manager

Mauro Bossetti

Project Manager

Gustavo Díaz

Translator

David de la Escalera

Salvador Tintoré

Patricia López

Audio Manager

Sergio Lopezosa

Voice Directing

Isabel Martínez

QA Lead

Raúl López

Spanish Cast

Antonio Abenójar
Ángel Amorós
Rafael Azcárraga
Luis Bajo
Leopoldo Ballesteros
Gema Carballo
Jon Ciriano
Roberto Cuadrado
José Escobosa
Inma Gallego
Héctor Garay
David García
Sergio Goicoechea
Ana Jiménez
Fran Jiménez
Arturo López
Carlos López
Julio López
Juan Carlos Lozano
Gemma Martín
Alfredo Martínez
Miguel Ángel Montero
Juan Navarro
Artur Palomo
Mariluz Parras
Luis Fernando Ríos

Belén Rodríguez
Juan Rueda
Elena Ruiz de Velasco
Juan A. Sáinz de la Maza
Carlos Salamanca
Ana Sanmillán
Jorge Saudinós
Salvador Serrano
Jorge Teixeira
María Jesús Varona
Rosa Vivas
Miguel Zúñiga

French Localisation

Translation

David Rocher

French Recs

Around The Word

Recording

Dune Sound - Sébastien ,30'
Magnoux

Post Pro

304000 Medienkreationen

French Cast

Antoine Nouel
Barbara Beretta
Benoit Du Pac
Cédric Dumond
Christian Pelissier
Cyrille Artaux
Cyrille Monge
Daniel Lobe
Emmanuel Garijo
Eric Aubrahn
Eric Peter
Fabien Briche
Georges Caudron
Gérard Dessalles
Gilbert Levy
Hélène Bizot
Juliette Degenne
Laura Prejean
Laure Sabardin
Mael Davan-soulas
Marc Alfos
Marc Bretonniere

Martial Le Minoux
Nathalie Bienaime
Nathalie Hom
Olivier Jancovic
Patrice Baudrier
Patrick Borg
Paul Borne
Philippe Catoire
Philippe Roullier
Serge Thiriet
Stephane Ronchewski
Tarik Mehani
Thierry Kazazian
Vanina Pradier
Xavier Fagnon
Xavier Lemaire
Yann Le Madic

ArcaniA - Gothic 4 © 2010 by JoWooD Entertainment AG, Austria / BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany.

Produced by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany. Executive Producer: Attaction GmbH & Co. Production KG, Germany

Published by JoWooD Entertainment AG, Austria. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. The JoWooD design and mark are registered trademarks of JoWooD Entertainment AG. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH.

Uses BinkVideo Technology. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (© 2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2010 Simul Software Ltd. All rights reserved.

Powered by Trinigy Vision Engine. Trinigy® is a registered trademark. © 2003-2010 by Trinigy GmbH and its affiliates. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

CONTRATTO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE

Questo software originale è protetto dalle leggi sui marchi e copyright.

Può essere venduto solo da rivenditori autorizzati e può essere utilizzato solo a fini personali.

Si prega di leggere attentamente questo contratto di licenza prima di utilizzare il software.

Installando o utilizzando questo software si accettano automaticamente le condizioni del presente contratto.

Licenza di utilizzo del prodotto software

Questo contratto di licenza con l'utente finale sancisce i seguenti diritti:

Questo contratto di licenza è legalmente vincolante per l'acquirente del prodotto software (sia esso una persona fisica o giuridica) e Nordic Games GmbH.

Acquistando questo software originale si acquisisce il diritto di installare il software e utilizzarlo su un unico computer.

Nordic Games GmbH non offre alcun diritto di proprietà del software, e questo contratto di licenza non costituisce una forma di "vendita" del software stesso.

L'utente acquisisce la proprietà del CD-ROM sul quale è stato memorizzato il software, mentre Nordic Games GmbH rimane l'unico proprietario del software contenuto sul CD-ROM e della relativa documentazione, e rimane proprietario di ognuno e di tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale ivi contenuti.

Questa licenza non esclusiva e personale garantisce all'utente il diritto di installare, utilizzare e visualizzare una copia di questo software su un unico computer (ad esempio una singola postazione di lavoro, un singolo terminale, un singolo PC portatile, un singolo pager, ecc.).

Qualsiasi altro utilizzo, in particolare il noleggio non autorizzato, la visualizzazione in pubblico o altri tipi di presentazione (per esempio a scuola o in università), copie, installazioni multiple o trasferimenti e qualsiasi altro processo grazie al quale questo software o parti di esso possano essere messi a disposizione del grande pubblico (anche online, via Internet o con altri mezzi), senza una preventiva autorizzazione scritta è vietato.

Se il software permette di stampare immagini relative a personaggi di Nordic Games GmbH, protetti dalle leggi sui marchi, questa licenza autorizza esclusivamente la stampa di immagini su carta per uso esclusivamente personale e non a scopi commerciali o governativi (per esempio, non è permesso esporre al pubblico o vendere le immagini), purché siano rispettate tutte le istruzioni relative al copyright riportate sulle immagini generate dal software.

La memorizzazione dei dati, in particolare nella forma di mappe elaborate con l'ausilio di Level Editor, o come MOD (Modifiche) create con un software di sviluppo SDK (Software Development Kit), nel caso in cui tali Level Editor o SDK siano inclusi nel software, è permessa esclusivamente a scopi non commerciali. Non sussistono altre licenze per copiare, distribuire o utilizzare a scopi commerciali tali dati. Sono vietati l'uso, la copia o la distribuzione di mappe o modifiche che abbiano contenuto offensivo o illegale, o violino in qualsiasi modo la legge o i diritti di terze parti, ed è inoltre vietato integrare tali mappe o modifiche con il suddetto materiale offensivo, illegale o oltraggioso. Si accetta di essere i soli responsabili di tutti i dati di gioco quali modifiche e mappe. Nordic Games GmbH e i suoi dipendenti e agenti saranno difesi, indennizzati ed esonerati da qualsiasi rivendicazione, danno, perdita, azione e responsabilità derivanti da creazione, uso, combinazione, duplicazione, distribuzione, o promozione delle mappe o dei dati di gioco modificati.

L'Editor e tutti i componenti SDK vengono forniti senza alcuna aggiunta o modifica ('as is'). Queste parti non hanno garanzia e non si garantisce alcun supporto tecnico per l'Editor e i componenti SDK.

Descrizione di altri diritti e limitazioni

Copia di sicurezza

È possibile effettuare un'unica copia del software ed esclusivamente per motivi di sicurezza o archiviazione.

Garanzia limitata

Nordic Games GmbH garantisce per un periodo di 90 giorni, a partire dalla data dell'acquisto, che il software funzionerà essenzialmente come indicato sul materiale stampato a esso allegato.

La responsabilità complessiva di Nordic Games GmbH e i rimedi esclusivi del cliente saranno, a discrezione di JoWood Productions, il rimborso del prezzo di acquisto, la riparazione o la sostituzione del software che non rispetti i termini della garanzia limitata di Nordic Games GmbH, purché esso sia restituito a Nordic Games GmbH insieme a un documento comprovante l'acquisto.

Questa garanzia limitata non è valida se il malfunzionamento del software è dovuto a incidenti, cattivo uso o applicazioni scorrette.

Altre forme di garanzia non considerate

La suddetta garanzia viene emessa da Nordic Games GmbH in qualità di produttore del software.

Qualsiasi altra garanzia legale o richiesta di assunzione di responsabilità cui l'utente possa avere diritto nei confronti del rivenditore dal quale è stato acquistato il software in oggetto non viene sostituita o limitata dalla presente garanzia.

Limitazione di responsabilità

Nella massima misura applicabile dalla legge, Nordic Games GmbH non si assume alcuna responsabilità per danni particolari, accidentali, indiretti o conseguenti risultanti dall'utilizzo o dall'impossibilità di utilizzo del presente software, compresi i casi in cui Nordic Games GmbH abbia preventivamente rilevato il rischio che tali danni si possano verificare.

Marchi

Questo contratto di licenza non attribuisce alcun diritto legato ai marchi di Nordic Games GmbH.

Scadenza del contratto / Conclusione

Questo contratto di licenza è valido fino a quando una delle due parti non vi ponga termine. È possibile porre fine al contratto in qualsiasi momento restituendo il software a Nordic Games GmbH o distruggendolo insieme alla relativa documentazione e a tutte le sue copie e installazioni, indipendentemente dal fatto che rispettassero i termini di questo contratto. Questo contratto di licenza verrà sospeso immediatamente senza preavviso da parte di Nordic Games GmbH nel caso in cui l'utente violi una qualsiasi delle condizioni di questo contratto, nel qual caso l'utente è tenuto a distruggere tutte le copie del software.

Clausola di salvaguardia

Se una qualsiasi delle condizioni di questo contratto dovesse perdere di validità o diventare inapplicabile, le rimanenti parti del contratto resteranno inalterate.

Legislazione valida

A tutte le questioni legali legate a questo contratto verrà applicata la legislazione vigente in Austria.

